XBOX 360

XBOX LIVE

HIN
HOT IMPORT NIGHTS.

MODE D'EMPLOI

THQ

# ⚠ AVERTISSEMENT

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360™ ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

# À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

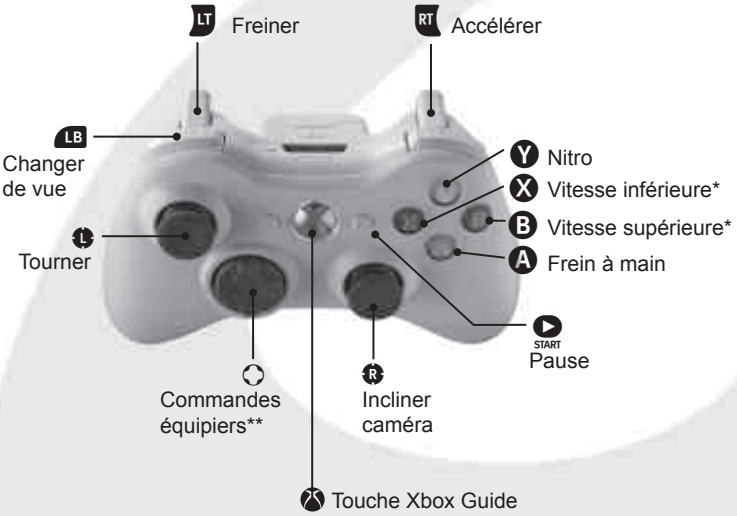
# TABLE DES MATIÈRES


Commandes . . . . . 2
Connexion au Xbox LIVE . . . . . 3
Profils . . . . . 4
Menu principal . . . . . 4
Écran de jeu . . . . . 5
Mode Carrière . . . . . 6
Modes de course . . . . . 7
Indice voiture . . . . . 8
Course par équipes . . . . . 10
Création de personnage . . . . . 10
Challenges mods performances . . . . . 10
Éditeur de stickers . . . . . 11
Paris . . . . . 11
ADN de pilote™ & Labo ADN™ de pilote . . . . . 12
Tactiques de pilotage . . . . . 13
Multijoueurs . . . . . 14
Crédits . . . . . 15
Accord de licence . . . . . 18
Garantie limitée . . . . . 19
Assistance clientèle . . . . . 21


**AVERTISSEMENT**

Les styles de conduite décrits dans ce jeu ne sont pas entièrement réalistes et pourraient s'avérer dangereux dans le monde réel. Ne tente pas de reproduire les manœuvres montrées dans ce jeu. Lorsque tu es au volant, évite de rouler trop vite et respecte le code de la route.

# COMMANDES DE JEU




| Action | Touche |
|---|---|
| Accélérer | RT |
| Tourner | L |
| Frein | LT |
| Frein à main | A |
| Changer de vue | LB |
| Incliner la caméra | R |
| Nitro | Y |
| Vitesse supérieure* | B |
| Vitesse inférieure* | X |
| Pause | START |
| Commandes équipiers* | Up/Down |

* Uniquement disponible en mode boîte manuelle.

** Courses par équipes seulement

# CONNEXION AU Xbox LIVE

Joue avec n'importe qui, n'importe où, quand tu veux sur Xbox LIVE®. Crée et fais évoluer ton profil (ta carte de joueur). Chatte avec tes amis. Télécharge des contenus sur le marché Xbox LIVE. Envoie et reçois des messages vocaux et vidéo. Connecte-toi et participe à la révolution !

## Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, connecte ta console Xbox 360 à une connexion Internet haut débit et inscris-toi pour devenir un membre Xbox LIVE. Pour plus d'informations sur la connexion à Internet et sur la disponibilité de Xbox LIVE dans ta région, rends-toi sur www.xbox.com/live

## Contrôle parental

Ces outils, flexibles et faciles d'utilisation, permettent aux parents ou aux responsables légaux de choisir, en fonction de leur contenu, les jeux auxquels les jeunes joueurs peuvent jouer. Pour plus d'informations, rends-toi sur www.xbox.com/familysettings_

# PROFILS

Une fois que l'écran titre apparaît, appuie sur START pour afficher l'écran de sélection de profil.

**Charger Partie** Disponible uniquement lorsqu'une partie précédente a déjà été sauvegardée. Charge le profil sélectionné.

**Nouvelle partie** Créer un nouveau profil.

# MENU PRINCIPAL

Maintenant que ton profil a été chargé/créé, tu te trouves dans le menu principal, avec les diverses options décrites ci-dessous. Appuie vers le haut ou le bas sur le BMD ou utilise le stick analogique gauche pour faire défiler les options disponibles. Appuie sur A pour confirmer ta sélection ou sur B pour revenir à l'écran titre.

**Carrière** Démarrer ou poursuivre une carrière. Sauras-tu parvenir au sommet ?

**Carrière Xbox LIVE** Affronte les joueurs de la communauté Xbox LIVE.

**Course customisée Xbox LIVE** Affronte des joueurs du monde entier sur Xbox LIVE.

**Écran séparé** Défie un adversaire en duel sur un écran séparé.

**Labo ADN™ de pilote** Défie des célébrités et les meilleurs pilotes en téléchargeant leur ADN de pilote et en créant tes propres courses ADN de pilote.

**Bonus** Accède aux bonus comme les meilleurs scores, les sauvegardes, les options et les crédits.

# ÉCRAN DE JEU

| | |
|---|---|
| **1 Compteur de tours** | Affiche le tour actuel et le nombre total de tours dans la course. |
| **2 Temps au tour** | Affiche les meilleurs temps au tour, les records/records mondiaux du meilleur tour et le temps au tour actuel. |
| **3 Position*** | Indique la position actuelle dans la course. |
| **4 Angle de drift**** | Affiche l'angle de drift actuel dans la courbe. |
| **5 Compte-tours*** | Indique le régime en tour/minute. |
| **6 Compteur de vitesse** | Indique la vitesse en kilomètres par heure ou en miles par heure. |
| **7 Jauge nitro** | Affiche la quantité de Nitro restante. |
| **8 Score de drift actuel**** | Affiche ton score de drift actuel. |
| **9 Score de drift total**** | Affiche ton score de drift total. |

* Uniquement disponible pour les épreuves sur circuit.

** Uniquement disponible pour les épreuves de drift.

# MODE CARRIÈRE

Lorsque tu crées un nouveau profil pour la première fois, tu dois réussir un challenge d'initiation Hot Imports Nights. Une fois l'épreuve terminée, tu pourras accéder au menu du mode Carrière.

**Lancer course** Choisis une ligue et va y gagner de l'argent. Au fur et à mesure de ta progression, de nouvelles ligues, plus difficiles, deviendront accessibles.

**Garage** Choisis la voiture à modifier ou vendre. Utilise Ⓐ pour sélectionner la voiture en surbrillance et Ⓑ pour revenir au menu du mode Carrière.

**Concessionnaire** Sélectionne d'abord un constructeur dans la liste, puis la voiture que tu souhaites acheter. Utilise Ⓐ pour confirmer ta sélection et Ⓑ pour revenir au menu du mode Carrière. Tu peux aussi parcourir les voitures par ligue.

**ADN équipe** Affiche la liste des membres de l'équipe à engager, consulte leurs stats ou modifie leurs avatars.

## Structure du mode Carrière

### Ligues

Il existe 10 ligues. Elles vont de Amateur à Classe mondiale et Élite HIN. Au fur et à mesure de ta progression, tu débloqueras de nouveaux modes de course et de nouvelles modifs, voitures et épreuves.

### Objectifs

Chaque ligue possède un certain nombre d'objectifs à remplir. Pour pouvoir passer dans la ligue supérieure, remplis le nombre requis d'objectifs, par exemple 5 sur 10.

### Épreuves

Chaque ligue comprend une série d'épreuves dans lesquelles tu peux remplir tes objectifs. Un même objectif peut être atteint dans plusieurs épreuves différentes.

## Épreuves spéciales

### Nitro Extrême

L'épreuve la plus dingue de toutes ! Les voitures sont spécialement modifiées pour disposer de nitro illimitée avec un temps de recharge très court. Accrochez-vous au volant !

**Courses prototypes**
Ces épreuves sont réservées aux voitures les plus tunées du circuit ! Un max de modifs pour un max de sensations !

**Courses supercar**
Des épreuves exclusives pour ces incroyables voitures aux performances extrêmes !

**Épreuves d'américaines**

Des épreuves exclusives pour ces bolides typiquement américains.

## Déblocage bonus

Certains objectifs contiennent des déblocages bonus : DÉBLOCAGE DE MODIFS VISUELLES, qui vous permet d'obtenir de nouvelles modifs visuelles et de nouveaux packs de stickers. DÉBLOCAGE DE PACKS PROTOTYPES, qui vous permet de gagner des modifs de performance extrêmes. Les packs PROTOTYPES ne sont disponibles qu'à partir de la ligue 5.

Déblocages prototypes Déblocages modifs visuelles

## Progression

Une fois que tu as remplis le nombre requis d'objectifs, tu débloqueras un objectif et une épreuve de progression. Participe à cette épreuve et gagne-la pour passer dans la ligue supérieure. Les ligues précédentes resteront ouvertes pour terminer les épreuves restantes.

# MODES DE COURSE

**Course sur circuit**

L'objectif durant ce type de courses est de terminer 1er. Les 2e et 3e positions te rapporteront également quelque chose.

**Le Survivant**

Seras-tu capable de courir sans toucher les barrières ? Tu peux entrer en collision avec d'autres voitures, mais pas avec les barrières. Le vainqueur est le dernier en lice, mais les 2e et 3e positions te rapporteront également quelque chose.

**Éliminator sur circuit**

Une course Éliminator sur circuit commence comme n'importe quelle autre course sur circuit. La différence réside dans la fin de chaque tour. Le concurrent qui occupe la dernière place est éliminé, et ce jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un.

**Drift solo**

En Drift solo, tu dois battre le score cible affiché à l'écran.

**Drift duel**

Le Drift duel est une épreuve notée entre deux pilotes sur deux tours. Le premier pilote prend la tête et joue le défenseur. L'autre pilote conduit derrière lui et joue l'attaquant. Le score de l'attaquant est multiplié pendant les drifts, en fonction de sa proximité avec le défenseur. Ce dernier doit conduire de façon imprévisible, afin que l'attaquant ne puisse pas lui coller au train. À la fin de la manche, les pilotes échangent les rôles. Celui qui obtient le score le plus élevé à la fin des deux manches remporte l'épreuve. Drift duel est disponible en mode multi joueurs en ligne uniquement.

**Drift Obliterator**

Dans une épreuve de Drift Obliterator, il faut se battre pour prendre la tête et gagner la course, tout en évitant de se faire éliminer en atteignant le score cible demandé à chaque tour.

**Drift King**

En Drift King, affronte plusieurs adversaires qui tentent d'obtenir le meilleur score de drift.

**Drift Enduro**

Le Drift Enduro est l'épreuve de drift la plus délicate. Il faut amasser des points jusqu'à l'élimination.

**Paris du public**

Dans ce mode, tu ne fais pas la course, mais tu places des paris sur des pilotes dans une course entièrement gérée par l'ordinateur. Tu peux parier sur n'importe quel pilote avant la course. Tu peux également placer des mises pendant la course, tout du moins jusqu'à ce qu'un compte à rebours n'apparaisse à l'écran. Une fois le compte à rebours terminé, aucun pari ne peut être placé.

# INDICE VOITURE

Chaque voiture possède un INDICE DE PERFORMANCE compris entre 0 et 100. Cet indice représente le rapport poids/puissance. 100 représente la voiture la plus rapide et la plus puissante. L'INDICE d'une voiture détermine les ligues dans lesquelles cette voiture peut courir. Par exemple, les indices de 0 à 20 ne permettent d'accéder qu'à la ligue Amateur.

L'indice et la ligue sont indiqués sur une barre dans le garage et l'écran de réglage des performances. Il existe aussi une fiche récapitulative qui indique l'indice et la ligue.

En personnalisant ta caisse, tu peux améliorer son indice de performances et participer à des ligues de plus en plus difficiles.

## Types de voitures

Juiced 2 propose des américaines et des voitures aux performances exceptionnelles. Rends-toi chez le concessionnaire pour les acheter et participer à des épreuves spéciales d'américaines et de supercars.

Lorsque tu verras ce symbole en sélectionnant une voiture, tu sauras qu'elle a été approuvée pour ses qualités dans les épreuves de drift. En règle générale, la plupart des voitures à propulsion arrière, moteur avant et roues de diamètre standard sont de bons choix pour le drift.

Les américaines sont réputées pour leurs moteurs surgonflés, ainsi que leur taille et leur poids. Ces brutes made in USA sont des concurrents de taille pour n'importe quelle caisse importée.

Tout droit sorties de l'usine, les supercars représentent le plus grand défi pour n'importe quel tuneur. Tu joues dans la cour des grands maintenant !

# COURSE PAR ÉQUIPES

## Recrutement

Les courses par équipe sont des épreuves dans lesquelles tu cours avec tes coéquipiers. Pour recruter un coéquipier, utilise l'option ADN équipe dans le menu du mode Carrière. Il y a tout un choix d'équipiers disponibles. Plus ils valent cher, mieux ils pilotent. N'oublie pas que tu peux toujours renvoyer un coéquipier et le remplacer par un pilote plus performant quand tes fonds te le permettront !

## Commandes

Dans une course par équipes, tu peux donner des ordres à tes coéquipiers pour changer leur comportement :

**POUSSER** Tous les coéquipiers accéléreront à fond !

**BLOQUER** Tous les coéquipiers devant toi BLOQUERONT le peloton pour que tu rattrapes ton retard.

**REGROUPER** Tous les coéquipiers devant toi ralentiront et perdront des places pour que tu rattrapes ton retard.

# CRÉATION DE PERSONNAGE

Dans Juiced 2, tu crées un avatar qui te représente dans le jeu. Tu peux toujours changer d'apparence avec l'option ADN équipe dans le menu du mode Carrière.

# CHALLENGES MODIFS PERFORMANCES

Pour améliorer les performances de ta caisse, tu dois installer des packs de modifs performances. Pour cela, va dans le Garage. Certains packs de modifs sont bloqués et s'obtiennent en terminant un challenge modifs. Quand tu débloques un pack de modifs, il peut s'appliquer à TOUTES tes voitures. Pour accéder aux packs prototypes exclusifs, tu dois terminer les objectifs marqués DÉBLOCAGES PROTOTYPES.

# ÉDITEUR DE STICKERS

Tu peux appliquer différentes couches de stickers. Une fois qu'un sticker est ajouté, tu peux modifier sa taille, son opacité, sa couleur et son orientation des deux côtés de la voiture.

Le stick analogique gauche et le BMD permettent de choisir l'aspect de la voiture que tu veux modifier.

En combinant des formes géométriques simples à des stickers existants, il est possible de créer des looks uniques pour tes voitures. Si tu veux obtenir des résultats rapides, il te suffit de choisir les packs de stickers à thème.

Quand tu as terminé un design, il est possible de le stocker comme modèle et de l'appliquer à tes autres voitures. Le modèle aura peut-être besoin d'être ajusté si la forme de la nouvelle voiture diffère totalement.

Il est possible à tout moment de modifier ou de supprimer individuellement ou en totalité les stickers appliqués sur une voiture.

## Stickers logos et pièces détachées

Si tu choisis d'appliquer des stickers logos de marques de tuning dans les menus Logos, tu bénéficieras de réductions quand tu achèteras des pièces détachées de ces mêmes marques pour personnaliser ta caisse. Il est judicieux de choisir des stickers de tes constructeurs favoris pour chaque partie de ta caisse que tu souhaites tuner.

# PARIS

Avant chaque course, tu peux faire des paris avec les autres pilotes. Choisis le pilote contre qui tu souhaites parier et fixe ta mise. Le pilote contre qui tu paries peut accepter la mise, la refuser ou l'augmenter.

## Paris du public (sifflements et applaudissements)

Lorsque tu participes à des paris du public, en ligne ou hors ligne, n'oublie pas d'influencer la course en « sifflant » ou en « applaudissant » les concurrents. Ces sifflets ou ces applaudissements auront une légère influence sur la vitesse de recharge de la nitro des pilotes. Et n'oubliez pas que si les pilotes entendent les huées ou les encouragements, ils voient aussi les sommes qui ont été misées sur leur victoire !

## Journal de bord de la voiture (carte grise)

Chaque voiture en ta possession possède un journal de bord ou carte grise. Ce document comporte l'historique de ta caisse, ses stats et sa valeur actuelle. Consulte-le pour suivre l'évolution de sa valeur.

## Courses avec voiture en jeu

Tu veux des émotions fortes ? Alors défie un adversaire et mets ta voiture en jeu. Si tu gagnes la course, tu repartiras avec la caisse de ton malheureux rival. Si tu perds, tu rentreras à pied chez toi.

## Courses avec voiture en jeu IA – Récupérer ta caisse

Si tu perds ta caisse dans une partie hors ligne contre un adversaire contrôlé par l'ordinateur, pas de panique, elle ne sera pas perdue à jamais. En fait, tu verras même souvent cet adversaire faire le beau au volant de ton ex-voiture ! Si tu le rencontres dans une nouvelle course avec voiture en jeu, il viendra au volant de ton ancienne caisse et tu auras une chance de la récupérer.

# ADN DE PILOTE™ & LABO ADN™ DE PILOTE

Améliore ton ADN en te mesurant à l'ADN d'autres pilotes dans le labo ADN™. À partir du labo, tu peux participer à une course ADN customisée, à un duel ADN de pilote, à un duel célébrité, à un duel équipe HIN™ ' ou à un duel enseigne HIN™.

Pendant que tu fais la course, le jeu enregistre des centaines de paramètres qui définissent tes performances et ton comportement dans trois catégories : courses sur circuit, épreuves de drift et paris. Par exemple, si tu conduis de façon agressive, provoques souvent des collisions, freines tard abuses de la nitro, ton ADN brûlera comme des flammes. Si au contraire tu es précis dans tes mouvements, ton ADN sera froid comme la glace. Enfin, si tu es un exemple d'équilibre entre ces deux comportements, ton ADN sera zen. Tu verras les brins ADN se développer au fur et à mesure de tes courses, ce qui reflète ton expérience et tes succès. Un message te préviendra quand ton ADN aura évolué pendant une course.

L'utilité première de l'ADN est d'évaluer tes forces et tes faiblesses de pilote afin de pouvoir te comparer aux autres pilotes. Lorsque tu places des paris ou que tu cours pour une carte grise, vérifie toujours l'ADN de ton adversaire ! On t'aura prévenu !

### Télécharger des ADN et labo ADN™ de pilote

Tu peux télécharger sur internet l'ADN d'autres joueurs, pour en faire des coéquipiers ou organiser des courses hors ligne spéciales dans le labo ADN™, où tu peux étudier le style de conduite des autres. C'est vraiment amusant d'organiser des défis avec des pilotes d'élite ou des célébrités du monde de la musique, des sports ou des sports motorisés. Quelques unes figurent déjà dans le jeu.

# TACTIQUES DE PILOTAGE

### Flippe

Tu remarqueras que quand tu restes dans le sillage d'un adversaire, une barre apparaît au-dessus de sa voiture et commence à se remplir si tu maintiens un écart faible entre vos deux voitures. Cette barre de flippe représente le calme du pilote face à un adversaire qui le colle. Lorsque la barre est remplie, le pilote perd temporairement le contrôle de sa voiture et commet une erreur, mais attention, il peut t'emmener avec lui !
Tu découvriras que certains pilotes flippent plus vite que d'autres.

### Nitro

La barre de nitro possède quatre niveaux. Tu remplis ta barre en dérapant dans les virages. Quand ton niveau de nitro augmente, l'effet dure plus longtemps et est plus puissant. Les tactiques de nitro peuvent décider de l'issue d'une course. Un retard en début de course peut signifier plus de nitro en réserve et une victoire surprise !

### Personnages rivaux

Tu apprendras bien vite les habitudes de tes rivaux. Par exemple, Tyrone est vraiment une teigne sur les pistes. Bobby est un parieur invétéré, il augmente TOUJOURS les mises dans les paris ! Et qui est le meilleur pour les drifts ?

### Techniques de drift

**Pour bien réussir tes drifts :**

- Utilise la vue à la 3e personne la plus large.
- Ne va pas trop vite. Joue avec l'accélérateur pour ne pas prendre trop de vitesse.
- Concentre-toi sur le milieu de la piste et essaye d'y rester. Tu passeras mieux les virages difficiles.
- Utilise le frein à main. Met un très léger coup de frein à main quand tu veux changer la direction du drift.

# MULTIJOUEUR

Avec Xbox LIVE, tu peux affronter des joueurs du monde entier dans une course Xbox LIVE customisée ou dans une carrière Xbox LIVE. Tu crois pouvoir devenir l'un des meilleurs de la communauté en ligne ? Va tester tes capacités sur Xbox LIVE. Souviens-toi que quand tu joues en ligne, tu peux enregistrer l'ADN d'autres joueurs et l'utiliser plus tard. Ces ADN seront disponibles dans le labo ADN™, où tu pourras les utiliser pour t'entraîner à courir contre de vrais adversaires.

## Carrière en ligne

La carrière en ligne fonctionne comme la carrière hors ligne, à la différence près qu'en ligne, les IA sont remplacées par des joueurs humains. Tu progresses dans ta carrière en remplissant des objectifs, comme dans une partie hors ligne.

## Salons

Chaque ligue possède un salon où se rencontrent les joueurs de cette ligue. Dans ce salon, les joueurs peuvent décider quoi faire ensemble et organiser des challenges. La fonction SUIVRE permet d'intégrer rapidement un groupe.

## Acheter et vendre des voitures

Il est possible d'acheter et de vendre des voitures sur la grille avant le départ. Tu peux fixer le prix de vente dans le Garage en sélectionnant l'option « À vendre ».

## Acheter et vendre des stickers

Il est également possible d'acheter et vendre des stickers sur la grille avant le départ. Ici encore, tu peux fixer le prix de vente dans le Garage.

## Courses par équipe

Les courses par équipes en ligne diffèrent légèrement de leur version hors ligne. Ici, vos coéquipiers sont d'autres joueurs humains et non des IA. Les équipes sont constituées dans le lobby avant la course.

## Paris du public (sifflements et applaudissements)

Les paris du public en ligne fonctionnent comme leur version hors ligne, mais ici les paris sont placés sur des joueurs humains, ce qui rend le challenge encore plus stimulant !

# Crédits

**ASCARI**

Ascari name and logo as used on genuine Ascari cars are registered trademarks of Ascari Cars Ltd. Ascari and its logo are trademarks of Ascari Cars.

**ASTON MARTIN**

Aston Martin, DB9 Volante, Vanquish S and the Aston Martin logo are trademarks owned and licensed by Aston Martin Lagonda © 2007 Aston Martin Lagonda.

**AUDI**

Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG.

**BMW**

The BMW logo, the BMW wordmark and the BMW model designations are Trademarks of BMW AG and are used under license.

**CITROEN**

The Citroen C2 16v VTR (2004 Model) is used under license to THQ Inc.

**DODGE**

Dodge and HEMI are trademarks of DaimlerChrysler Company LLC.

**FIAT**

Fiat is a registered trademark owned by Fiat S.p.A. Under license from Fiat Group Automobiles S.p.A. All rights reserved.

**FORD**

Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. www.ford.com

**GM**

General Motors Trademarks used under license to THQ Inc.

**HOLDEN™**

Official Licensed Holden Product. TM General Motors Corporation.

**HONDA**

Designed, manufactured, and distributed by/for THQ Inc. Honda®, "H" logo®, Acura®, Stylized "A" Logo®, Civic®, Integra Type R®, CRX™, SiR™, Type R™, Type-S™, S2000®, NSX®, RSX, Si™, and the distinctive design elements of Honda and Acura vehicles are trademarks and intellectual property of Honda Motor Co., Ltd., used under license from American Honda Motor Co., Inc. in the U.S. and Honda Motor Co., Ltd. in other countries. Official Honda licensed product. All rights reserved.

**HYUNDAI**

Hyundai and its logos are trademarks of Hyundai Motor Company.

**KOENIGSEGG**

Koenigsegg and its logo are trademarks of Koenigsegg Automotive AB.

**LOTUS**

Approved and Licensed Product of Group Lotus plc.

**MAZDA**

Mazda, MX-5, RX-7, RX-8 and Miata names, emblems and body designs are used under approval of Mazda Motor Corporation.

**MELLING**

Melling and its logo are trademarks of Melling Sports Cars, Inc.

**MINI**

The MINI trademarks are used under license from BMW AG.

**MITSUBISHI / RALLIART**

Mitsubishi, Eclipse, FTO, GTO, 3000GT, Lancer EVOLUTION names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION and used under license by THQ Inc.

**NISSAN / INFINITI**

"NISSAN" and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to THQ Inc.

"INFINITI" and the names, logos, marks and designs of the INFINITI products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to THQ Inc.

**PAGANI**

Pagani and its logos and designs are trademarks of Pagani Automobili S.p.A. and used under license by THQ Inc.

**PEUGEOT**

Peugeot and its logos are trademarks of PSA and used under license by THQ Inc.

**PLYMOUTH**

Chrysler® is a registered trademark of DaimlerChrysler Company, LLC. Plymouth® Barracuda and its trade dress are used under license from DaimlerChrysler. ©DaimlerChrysler Company, LLC 2007.

**RENAULT**

Renault Official Licensed Products are vehicle models and trademarks protected by legislation on trademarks. Used with permission from Renault. All rights reserved.

**SALEEN**

Saleen®, Saleen® S7™, Saleen® S281™ and all its vehicle model names and their designs are registered trademarks of Saleen, Inc. used under license to THQ Inc. © Saleen, Inc. 2007

**SEAT**

Trademarks, design, patents and copyrights are used with the permission of the owner SEAT S.A.

**SUBARU**

Names, trademarks and body designs of Fuji Heavy Industries Ltd. are used under license to THQ Inc.

**TOYOTA / LEXUS**

TOYOTA, SCION, MR2, COROLLA, CELICA, SUPRA and tC and associated symbols, emblems and designs are intellectual property of Toyota Motor Corporation and are used with permission.

LEXUS, IS300 and associated symbols, emblems and designs are intellectual property of Toyota Motor Corporation and are used with permission.

**TVR**

TVR and its logo are trademarks of TVR Engineering Ltd.

**VAUXHALL**

Vauxhall Trademarks licensed to THQ Inc.

**VW**

Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner Volkswagen AG.

**PART MANUFACTURERS**

BFGoodrich® Tires Trademarks are used under license from Michelin Groupe Companies.

BRIDGESTONE and POTENZA names, emblems and wheel designs are trademarks and/or other intellectual properties of Bridgestone Corporation and used under license to THQ Inc.

FERODO name and logo used under license from Federal-Mogul Friction Products Limited, a wholly owned subsidiary of Federal-Mogul Corporation.

The 'HKS' name and logo are registered trademarks of HKS-USA, Inc., and all rights therein are expressly reserved.

MOOG name and logo used under license from Federal-Mogul World Wide, Inc. and Federal-Mogul Products, Inc., wholly owned subsidiaries of Federal-Mogul Corporation.

OZ Racing is a trademark and is used with permission from O.Z. S.p.A

© 2007 THQ Inc. Images of the Sydney Opera House appear under license from Sydney Opera House Trust 2007. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. Juiced 2: Hot Import Nights is powered by the SpeedTreeRT™ foliage middleware solution. SpeedTreeRT ©2002-2006. SpeedTree™ and IDV™ (and associated logos) are registered trademarks and used under license from Interactive Data Visualization. Hot Import Nights and its logo are trademarks of Hot Import Nights LLC. Juice Games, Juiced, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.
All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

This game incorporates technology of Massive Incorporated ("Massive") that enables in-game advertising, and the display of other similar in-game objects, which are uploaded temporarily to your personal computer or game console and replaced during online game play. As part of this process, Massive may collect your Internet protocol address and other basic anonymous information, and will use this information for the general purposes of transmitting and measuring in-game advertising. Massive does not store or use any of this information for the purpose of discovering your personal identity. For additional details regarding Massive's in-game advertising practices, and to understand your options with respect to in-game advertising and data collection, please see Massive's privacy policy at http://www.massiveincorporated.com/site_network/privacy.htm. The trademarks and copyrighted material contained in all in-game advertising are the property of the respective owners. Portions of this product are © 2007 Massive Incorporated. All rights reserved

# MotoGP'07

motoGP

## DISPONIBLE DÈS MAINTENANT !

AU-DELÀ DE LA SIMPLE COURSE !

3+

XBOX 360

THQ

WWW.MOTOGPTHEGAME.COM

# CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR

Avant d'installer le Logiciel, vous devez prendre connaissance des conditions et termes de la licence d'utilisation qui vous est consentie par la société THQ.
En installant le logiciel, vous reconnaissez avoir pris connaissance de la présente licence et en accepter l'ensemble des conditions. A défaut d'acceptation de ces conditions, toute installation, utilisation et copie du Logiciel est strictement iinterdite.

**1. DROITS D'AUTEUR ET OCTROI DE LICENCE**

a. droits d'auteur et droits voisins

Les droits d'auteur et droits voisins associés au logiciel, à sa documentation, et à tout autre élément composant le produit fourni par THQ, notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images, (ci-après dénommés ensemble « Le Logiciel ») sont la propriété de THQ ou de ses fournisseurs.
Le Logiciel est protégé par la législation et les traités internationaux sur les droits d'auteurs et droits voisins et par toutes les législations nationales applicables. Ce Logiciel doit donc être traité comme tout élément protégé par des droits de propriété intellectuelle.

b. Octroi de licence

THQ vous octroie une licence d'utilisation personnelle, non exclusive, et incessible (la « Licence ») qui vous autorise à installer le logiciel sur un seul disque dur et ce conformément aux restrictions et limitations définies au paragraphe 2 ci-après.
Il ne vous est consenti aucun droit d'utilisation des éléments associés au Logiciel (comprenant notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images) si ce n'est aux fins d'utilisation normale du Logiciel dans lesquels ces éléments sont inclus et ce dans des conditions conformes aux termes de la présente licence.
Vous n'êtes PAS autorisé à concéder l'utilisation du Logiciel sous licence, ni à vendre, louer ou transférer le Logiciel (ni aucun de ses éléments constitutifs tels que les enregistrements audio ou les échantillons contenus dans ce CD-ROM) à aucun tiers.
Vous vous interdisez d'effectuer toute altération, modification ou adaptation de tout ou partie du Logiciel et de sa documentation.
Tous les droits qui ne vous sont pas octroyés expressément dans le cadre de la présente Licence sont des droits réservés de THQ.

**2. UTILISATION AUTORISEE ET RESTRICTIONS**

La présente licence vous autorise à installer et utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur et un seul écran à la fois. Vous ne devez donc pas installer le Logiciel sur un ordinateur ou un système donnant un accès électronique à ce logiciel à plus d'UN utilisateur. Vous êtes autorisé à réaliser UNE copie du Logiciel sous forme lisible par la machine, à des fins de sauvegarde uniquement, sachant que ladite copie ne devra être conservée que sur un ordinateur à la fois.
La copie de sauvegarde doit contenir toutes les informations relatives au droit d'auteur et de reproduction contenus dans l'original. Sous réserve des dispositions légales applicables et des conditions de la présente Licence, vous n'êtes pas autorisé à reproduire, décompiler le logiciel, à en recomposer l'ingénierie amont, ni à le désassembler, le modifier, le louer, le prêter ni le distribuer en tout ou partie sur aucun réseau d'aucune sorte. En outre, vous n'êtes pas autorisé à traduire le code-objet du Logiciel en code source sauf dans les conditions strictement définies par la loi. Dans l'hypothèse où vous souhaiteriez obtenir des informations permettant de mettre en œuvre l'interpopérabilité du Logiciel, vous vous engagez à consulter préalablement et avant toute décompilation THQ pour savoir si ces informations

## 6. LOI APPLICABLE

La présente Licence sera régie par la loi de la République française. Dans l'éventualité où un tribunal ayant compétence conclurait à l'inapplicabilité de l'une ou de plusieurs de ses dispositions, le reste de la présente Licence restera entièrement applicable.

## 7. INTEGRALITE DU CONTRAT

La présente Licence constitue l'intégralité du contrat conclu entre les parties concernant l'utilisation du Logiciel. Elle annule et remplace tous les accords antérieurs ou existants concernant son objet. Aucune modification de la présente qui n'aura pas été établie par écrit et signé par THQ n'aura aucune force exécutoire.

Toute pratique qui s'écarterait des dispositions du présent contrat ne pourra valoir renonciation de la part de THQ à demander l'application des dispositions du présent contrat.

THQ et le logo THQ sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de THQ Inc. Tous droits réservés.

# THQ Customer Services

## AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
**1902 222448**
Call costs **$2.48** (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

## DEUTSCHLAND

Tel. **09001 505511**
(€ 0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **01805 605511**
(€ 0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

## ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA,
Tlf. **91 799 18 75** (De Lunes a Viernes de 10.00 a 14.00 horas y de 18.00 a 19.00 horas)
El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

## FRANCE

Trucs et astuces : **08 92 68 24 27** (0.34€ la minute)

## ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica:
E-mail: **assistenza@thq.com**
Telefonando a: **02 89418552**
Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.
Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

## NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt, kun je contact opnemen met de technische helpdesk in Groot-Brittannië:

Telefoon **+44 87 06080047**
(nationale/internationale telefoontarieven zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

## ÖSTERREICH

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

## PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas,
liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
**apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00 h às 19.00 h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00 h às 17.30 h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional:
€ 0,11 por minuto

## SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

## UK

Telephone: **+44 (0)87 06080047**
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm,
Sat 9.00 am to 5.00 pm)

Online:
Register your game at **www.thq-games.com**
for FAQs and full online support

07/07

© 2007 THQ Wireless Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Developed by Juice Games Ltd. Juiced, Juice Games, THQ, THQ Wireless and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

THQ

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live et les logos Xbox, Xbox 360
et Xbox Live sont des marques, déposées ou non,
de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

95570